

「どんなに素晴らしい製品でも、遊技者が着席動機、遊技動機を持たなければ動かない」という考えの下、「人間はあらゆるバイアスの元に思考・行動を決定する」という仮説を立て「バイアス」を表出させ数値化。経験則や外部要因に左右されない客観的な遊技機評価指標の作成を目的とし、諏訪理科大学統計学講師の櫻井先生、(有)ノブ・石川氏を中心にプロジェクト化しました。 ※遊技機解析「Analyze」は会員限定の遊技機情報です。



機種名: **サイボーグ009**

(SANYO)

導入予定日: **2014.7.6~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

2.5台

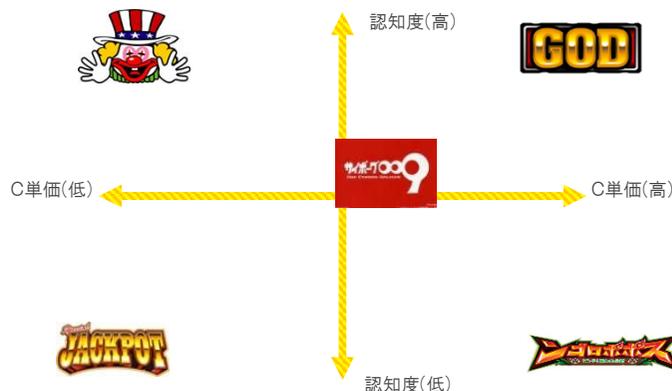
推奨設置台数:

0台~バラエティ

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
7/6	サイボーグ009	10,000台
	鉄拳3rd	40,000台
	まじかる☆タルるートくん	
7/21	必殺 仕事人	
	みどりのマキバオー	20,000台

Positioning-Map



Comment (機種背景)

1964年7月に連載が開始されたということで、今期は生誕50周年！過去、パチンコで3度(ニューギン)、パチスロでも3度(アビリット)機械化されている、ある意味馴染みのある石ノ森版権。個性的な各キャラクターや‘加速装置’、ブラックゴーストとの対決など、非常に機械化し易いストーリー設定も後押しするところ。アビリット初の液晶搭載機だったというのもうなずける。

Comment (仕様説明)

‘加速(Boost)’発動でのG数スキップ(あベシステム系)を織り交ぜながら進行し、3種の疑似Bを経由して50G×約2.5枚のATへ。G数上乘せ表示に「倍率」も取り入れ、適度に旬モノ詰め込み系といったところ。B(ボーナス)からBB(ビッグボーナス)への昇格とBBからのAT突入/非突入時や、AT突入率の非常に高いBBB(ビッグバトルボーナス)時が見せ場となるわけだが、G数スキップの流れも含め、このあたりは試打レポートを待ちたい。

試打レポート

通常時はまさしく北斗転生のあベシステムを意識した作りになっており、「天破」=「加速ゾーン」に該当。天破との違いとしては毎ゲーム減算していくのではなく、加速ゾーン中のヒキでフラグによって基本50Gづつ減算していく感じ。また加速フリーズというのもあり、転生に比べて減りだすと一気に数百ゲーム減算したりと、やや尖った減算の仕方を行う印象。ガンガン加速し始めたときの爽快感は転生以上の気持ちよさを感じた。また、もう一つ転生との大きな相違点は、50Gごとに期待させるものが交互に入れ替わること。下2桁が01~50まではボーナス解除期待ゾーン、51~00までは加速ゾーンへの突入率がアップしているゾーンとなり、「なんの特典もない絶望ゾーン」を作らない工夫がなされている。好みにもよるが、どこからでも「損」を気にせず遊べる点は評価できるのではないだろうか。

出玉増へのフローは仕様説明にもあるとおり段階抽選でATを目指す仕様になっており、BからBBへの昇格が60%、BBからBBBへの昇格率は不明だが、BBの時点でATへの突入期待度は50%、BBBはAT確約+ゲーム数上乘せもついてくるため、ATへの道のり自体にそこまで強い無理感を感じなかった。

システムそのものは斬新さもあり第1点といった印象だったが演出面については物足りなさを感じた。まず、画質が随所で粗め。描写そのものも、輪郭線にシャギーが出ていたり、色もベタ塗りな感じで決して美しい部類ではない。オーイズミ社の009-1とはほぼ同格レベルで、原作用仕方がない部分かもしれないが、現行機の平均値には届かない感じだった。演出の派手さもやや物足りず、一世代前。そしてなにより気になったのは、演出の成否の見せ方が雑なこと。ボタン操作と演出の成否を出すタイミングが妙にかみ合っておらず、そのことが遊技リズムを狂わせてしまっているというか、落ち着かない気持ち悪さを感じた。慶次などがボタン連動感のない機種での代表格であるが、慶次は割りと徹底して連動感無視の作りなので、むしろパチンコチックに遊べるところがあるのだが、当機は連動感があつたりなかったりするため、アツどころをスキップしてしまったり、この独特のリズム感に慣れるまで少し時間がかかる。また、ナビがかぶって上乘せかどうかのチャンスアップとなるセリフ演出がレバーオン時に見えなかったりと、雑な作りが随所に見られ、残念ながら液晶演出は総合的にみて及第点に達しているとは言いがたい。

コンテンツとしては30代後半から40代前半がターゲットピークといえるが、20代には過去同版権の機種がある割には思い入れは特に無く、この点についても弱点となりそう。